

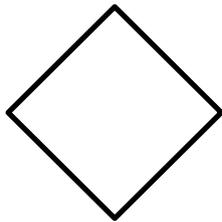
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



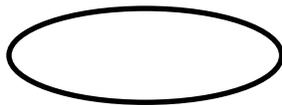
Entitas

Merupakan suatu simbol untuk mewakili suatu objek dengan karakteristik sama yang dilengkapi oleh atribut.



Relasi

Simbol yang digunakan untuk menghubungkan beberapa entitas berdasarkan fakta pada suatu lingkungan. Digambarkan dengan simbol belah ketupat.



Atribut

Simbol yang menjelaskan karakteristik suatu entitas dan juga relasinya. Digambarkan dengan elips.



Connection

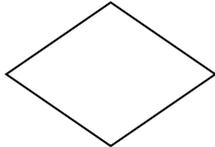
Simbol untuk merangkai keterkaitan antara notasi-notasi yang berupa garis penghubung yang digunakan seperti entitas, relasi dan atribut.

B. Simbol Activity Diagram



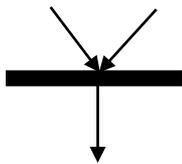
AKTIVITAS

Digunakan untuk aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas yang biasanya diawali dengan kata kerja.



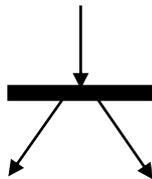
DECISION / PERCABANGAN

Digunakan untuk asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



JOIN / PENGGABUNGAN

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan



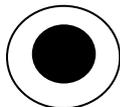
FORK

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel.



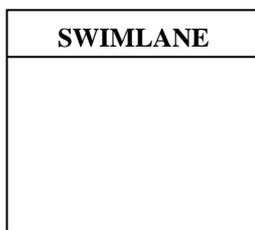
STATUS AWAL

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal



STATUS AKHIR

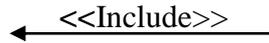
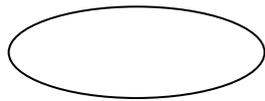
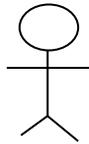
Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



SWIMLANE

Digunakan untuk memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

C. Simbol Use Case



AKTOR

Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case.

USE CASE

Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.

ASSOCIATION

Dari penghubung antara aktor dan use case.

INCLUDE

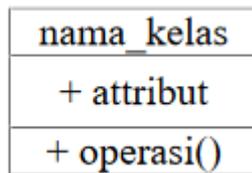
Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lain.

EXTEND

Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

D. Simbol *Class Diagram*

Kelas



Kelas pada struktur sistem

Asosiasi / *association*



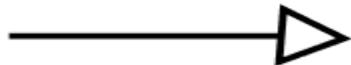
Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

Asosiasi berarah / *directed association*



Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity

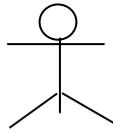
Generalisasi



Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

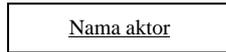
D. Simbol Sequence Diagram

Aktor



nama aktor

atau



tanpa waktu aktif

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor itu adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

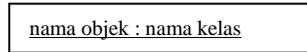
Garis Hidup / *lifeline*



Menyatakan kehidupan suatu objek

Objek

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan



Waktu aktif



Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.

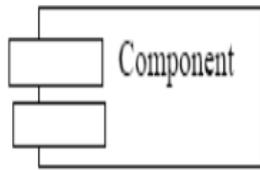
Pesan tipe create

`<<create>>`



Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

E. Simbol *Deployment Diagram*



Component



Node



Association

Pada deployment diagram, komponen-komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka

Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.

Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara element elemen hardware